

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa karena dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang kreatif, unggul, dan berwawasan luas. Apabila kualitas sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa mumpuni maka keberlangsungan pembangunan suatu bangsa akan terjamin. Jika pembangunan merupakan instrumen paling utama dalam perkembangan SDM, maka guru dapat dikatakan memiliki peran penting dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran yang ada dilingkup sekolah. Pendidikan harus berorientasi pada perkembangan potensi yang dimiliki peserta didik, yaitu pada aspek pengetahuan peserta didik, aspek sikap peserta didik, dan aspek keterampilan peserta didik.

Pada dasarnya setiap anak yang tumbuh dan berkembang memiliki kepribadian yang utuh. Untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan kerjasama dengan lembaga pendidikan yang bersangkutan. Salah satunya dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada kenyataannya saat ini yang terjadi pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana guru hanya melakukan ceramah dan peserta didik hanya duduk, menulis, dan mendengarkan tanpa terlibat proses pembelajaran secara langsung. Hal ini hanya akan membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak yang lebih pada kemampuan kognitifnya akan terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Selama ini yang kita ketahui proses pembelajaran yang berlangsung disekolah aspek utama yang ditekankan pada peserta didik yaitu pada ranah pengetahuannya saja. Dalam hal ini guru menjelaskan materi dan peserta didik hanya mendengarkan. Tetapi hal tersebut justru akan membuat peserta didik jenuh dan bosan yang mengakibatkan ranah sikap dan ranah keterampilan peserta didik tidak berkembang. Sedangkan saat ini kurikulum yang terbaru yaitu Kurikulum 2013 mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik yaitu dalam ranah pengetahuan, ranah sikap, dan ranah ketrampilan peserta didik. Pada Kurikulum 2013 semua mata pelajaran yang ada di SD/MI dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan pada benda-benda yang konkret. Dalam Kompetensi Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya dan Keterampilan dijadikan satu muatan yang dibagi dalam berbagai tema. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggunakan penilaian yang autentik yang di dalamnya terdapat aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dijalankan pada masing-masing satuan pendidikan.

Berdasarkan Observasi dilapangan pada hari Sabtu tanggal 11 Agustus 2018, yaitu di SDN 2 Bae, Salah satu SD yang ada di Kabupaten Kudus yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 tepatnya pada kelas IV. SDN 2 Bae menerapkan kurikulum 2013 sejak bulan Juli 2017. Terdapat beberapa masalah yang ditemukan pada pelaksanaan Kurikulum 2013 (Tematik) tersebut. Beberapa permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran yaitu kurangnya

interaksi antara peserta didik dengan guru, saat kegiatan diskusi peserta didik yang memiliki kemampuan pengetahuan lebih yang mengerjakan soal sedangkan yang lain terlihat pasif sehingga bisa dikatakan kurang terampil dalam kegiatan diskusi, tidak adanya kompetisi dalam proses pembelajaran, pembelajaran kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga beberapa peserta didik cenderung mengabaikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus ranah pengetahuan peserta didik diperoleh presentase yaitu dari 16 peserta didik dalam muatan IPS hanya 6 peserta didik atau 37,5 % yang dinyatakan tuntas dan 10 peserta didik atau 62,5 % yang dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia 7 peserta didik atau 43,75 % yang dinyatakan tuntas dan 9 peserta didik atau 56,25 % dinyatakan tidak tuntas. Untuk ranah keterampilan peserta didik muatan IPS presentase yang diperoleh 58,33% dan pada muatan Bahasa Indonesia dengan presentase 56,25% hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dalam ranah keterampilan peserta didik pada kualifikasi Cukup. Dari data yang diperoleh tersebut peneliti dirasa perlu mengadakan perbaikan hasil belajar pada ranah pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Permasalahan di atas timbul salah satunya di karenakan guru masih menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik kurang dalam hal kemampuan berkerjasama. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif merupakan salah satu permasalahan yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Hal tersebut dapat di atasi dengan penggunaan model pembelajaran yang diubah. Model pembelajaran kooperatif yang dirasa dapat

mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) karena dengan menerapkan model pembelajaran ini peserta didik dapat bekerjasama dalam kegiatan berkelompok, serta semua peserta didik masing-masing individu sambil bermain dapat berfikir untuk mencari *score* tertinggi. Dalam model pembelajaran kooperatif ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan antara peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi maupun yang rendah, karena dalam model pembelajaran ini diperlukan adanya kerja sama tim untuk berkompetisi dengan wakil tim lainnya untuk mencapai hasil yang terbaik (Shoimin, 2014: 203).

Model pembelajaran di atas memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks yang mana menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, berkompetisi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada lima komponen utama dalam pembelajaran ini yaitu, yang pertama dalam hal penyajian kelas dimana guru akan menyampaikan materi dan peserta didik harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan karena akan membantu dalam mengerjakan kerja kelompok untuk mendapatkan skor maksimal pada game. Yang kedua yaitu pembentukan kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademiknya. Yang ketiga yaitu *games* dimana guru telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang materinya didapat dari penyajian kelas. Yang keempat yaitu turnamen biasanya dilakukan pada akhir pembelajaran dimana guru menyiapkan meja untuk peserta didik yang memiliki

prestasi I, II, dan III. Yang kelima yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dengan pemberian *reward*.

Pembelajaran yang berlangsung tidaklah berjalan maksimal sehingga peneliti menambahkan media untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) akan dibantu dengan media pembelajaran histopoly. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2015: 3) menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Histopoly merupakan media pembelajaran yang diinovasi dari media pembelajaran monopoli. Dasar-dasar permainan histopoly hampir sama dengan permainan monopoli namun ada sedikit yang membedakan yaitu dalam hal kartu permainan yang ada dalam monopoli di ganti dengan soal-soal yang harus dijawab peserta didik sebelum bermain. Jadi pembelajaran histopoly dimainkan beberapa orang dalam kelompok sehingga dapat memicu keefektifan dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan kurikulum 2013.

Sesuai dengan pendapat Eka Rizki Widayanti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA” *Scolaria*, Vol.6, No.3, September 2016. Pembelajaran Dengan menggunakan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik dengan menerapkan metode konvensional oleh guru kerap menimbulkan persoalan, maka dengan menggunakan model pembelajaran

Teams Games Tournament dan media pembelajaran Histopoly ini peserta didik akan belajar dengan rileks dan mampu berkompetisi dengan sehat untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Muatan IPS Dan Bahasa Indonesia dengan Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media Histopoly pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Bae”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang dapat diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru tema 6 cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Histopoly pada peserta didik kelas IV SDN 2 Bae?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar tema 6 cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Histopoly pada peserta didik kelas IV SDN 2 Bae?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru tema 6 Cita-Citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media Histopoly pada peserta didik kelas IV SDN 2 Bae.

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar tema 6 cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Histopoly pada peserta didik kelas IV SDN 2 Bae.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran Histopoly, serta digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini di harapkan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 6 Cita-Citaku dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Histopoly dan suasana pembelajaran yang tercipta menjadi menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat di jadikan referensi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Histopoly dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integratif. Sehingga meningkatnya ketrampilan mengajar guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

c. Bagi Sekolah

Peneliti dapat memberikan sumbangan berupa pemikiran guna meningkatkan kemajuan sekolah dan kualitas pendidikan di SDN 2 Bae.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu memperluas dan memperdalam pengetahuan peneliti tentang peningkatan hasil belajar tema 6 Cita-Citaku dengan menerapkan model *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media Histopoly.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bae Kudus. Objek dari penitian ini adalah tema 6 Cita-Citaku subtema 1 aku dan cita-citaku dan subtema 2 hebatnya cita-citaku yang keduanya pada muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Bae dengan jumlah 16 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki. Permasalahan yang akan di teliti pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media Histopoly. Rujukan dari penelitian ini yaitu kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik intergratif semester genap dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

Kompetensi Inti

- KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi

Bahasa Indonesia

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan interpretasi dalam penelitian ini, perlu adanya definisi variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini. Variabel-variabel yang terkait adalah sebagai berikut.

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau nilai yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar dalam kurun waktu yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar berupa aspek pengetahuan (kognitif) yang didapatkan dari tes tertulis yang dilakukan oleh peserta didik, dan aspek keterampilan (psikomotorik) yang dapat dilihat dari lembar pengamatan penilaian selama pembelajaran berlangsung dan produk atau proyek selama proses pembelajaran berlangsung.

1.6.2 Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam

proses belajar mengajar. Model pembelajaran TGT ini memiliki tiga tahapan yaitu *Teams-Games-Tournament*. Langkah-langkah model pembelajaran ini yaitu: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (*Teams*), (3) Games, (4) Turnament, (5) *Teams Recognize* (penghargaan kelompok).

1.6.3 Media Pembelajaran Histopoly

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi seorang guru guna lebih mengefektifkan proses belajar dan mengajar yang dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Histopoly merupakan media pembelajaran yang diinovasi dari media pembelajaran monopoli. Dasar-dasar permainan Histopoly hampir sama dengan permainan monopoli namun ada sedikit yang membedakan yaitu dalam hal kartu permainan yang ada dalam permainan monopoli diganti dengan soal-soal yang harus dijawab peserta didik sebelum bermain. Media pembelajaran Histopoly termasuk kedalam media visual karena ada gambar-gambar pada pemainannya. Media Histopoly ini memiliki beberapa kelebihan yaitu, dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga daya serap materi yang diperoleh lebih maksimal.

1.6.4 Tematik Integratif

Tematik integratif merupakan model pembelajaran terpadu dalam suatu sistem yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam suatu kelompok maupun individu dalam menemukan konsep pembelajaran yang autentik dan bermakna. Pembelajaran tematik melibatkan beberapa mata pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dalam belajar guru dapat menciptakan kesan pada peserta didik.